

La Fura dels Baus, Agrupación Sr. Serrano, La Tristura: el reflejo de la sociedad en el teatro español contemporáneo

Veronica Orazi
Università di Torino

veronica.orazi@unito.it

Resumen:

En la sociedad actual el ciudadano juega un papel fundamental: el entorno local donde vive se proyecta en una macro-dimensión en que la sostenibilidad depende tanto de la acción del individuo como de la colectividad, en la que recaen las consecuencias de ese mecanismo recíproco. En la reciente producción dramática española tres obras resultan especialmente sugerentes desde esta perspectiva: *MURS* (2014) de La Fura dels Baus, el primer *smartshow* de la historia del teatro, con uso de tecnologías y aplicaciones para *smartphone*, sobre las *smartcities*, las ciudades del futuro; *Katastrophe* (2011) de la Agrupación Señor Serrano, sobre catástrofe natural, catástrofe natural provocada por el hombre y catástrofe humana; *Materia prima* (2011) de La Tristura, donde la concepción del niño como ciudadano y sujeto comprometido renueva la misma idea de dramaturgia infantil-juvenil. El artículo enfoca el tema a través del análisis de estas tres obras representativas de tendencias en fase de consolidación.

Palabras clave: La fura dels Baus; Agrupación Sr. Serrano; La Tristura; Dramaturgia española contemporánea; Teatro y sociedad

Abstract:

In present societies, the citizen plays an essential role: his local environment projects itself in a macro-dimension in which sustainability depends by both the action of individuals and the community, and this undergoes the consequences of such mutual mechanisms. In the recent Spanish drama production, three works turn out to be especially suggestive by this point of view: *MURS* (2014) by La Fura dels Baus, the first *smartshow* ever on stage, with the use of technologies and applications for smartphones, on *smartcities*, the cities of the future; *Katastrophe* (2011) by the Agrupación Señor Serrano, on natural catastrophe, natural catastrophe caused by man and human catastrophe; *Materia prima* (2011) by La Tristura, in which the idea of the child as a citizen and an involved individual renovates the idea itself of children's/youth theatre. The article focuses on the topic through the analysis of these three works representing new trends.

Key-words: La fura dels Baus; Agrupación Sr. Serrano; La Tristura; Spanish Contemporary Drama; Theatre and Society

En la actual sociedad globalizada el ciudadano juega un papel básico, a nivel personal y colectivo: su micro-entorno se refleja en la macro-dimensión global, donde la sostenibilidad social y ambiental es determinada por la acción individual y colectiva, originando un mecanismo recíproco que concreta las consecuencias activas – el compromiso – y pasivas – la inercia – de ese mismo papel. Desde esta perspectiva, tres obras de la reciente producción teatral española son especialmente significativas:

MURS de La Fura dels Baus (2014), sobre las *smartcities*, las ciudades del futuro; *Katastrophe* (2011) de la Agrupación Sr. Serrano, sobre la catástrofe; *Materia prima* (2011) de La Tristura, sobre la visión del niño como sujeto comprometido.

MURS de La Fura dels Baus¹ (*Fura*, 1988; Torre, 1992; Corvino, 1994; Saumell, 2001; Ceccotti, 2003; Ollé, 2004; *Fura*, 2005; Ferrer, 2006; Orazi, 2013: 64-70; Verzini, 2014) extremiza la investigación del grupo sobre el involucramiento de los espectadores y el empleo de la tecnología² (*Fura*, 2001; Buezo Canalejo, 2004; Martorell Fiol, 2004; Röttger, 2008). La obra se centra en las *smartcities*, en la libertad del individuo, en la capacidad de distinguir entre verdad y mentira, en los cercos (social, tecnológico y económico-político) que éstas propician. Se trata de un macroespectáculo-instalación definido por sus creadores *smartshow*, que enfoca los rasgos más inquietantes de las ciudades hipertecnológicas del porvenir. Para su realización, se ha creado una aplicación dedicada, que el público descarga e instala en su móvil para participar en el espectáculo.

¹ Página web del grupo <<http://www.lafura.com>> (consultado el 20.07.2015).

² Sobre teatro y tecnología cfr. Romera Castillo, 1997; Schrum, 1999; Pontón, 2003; Blanco, 2004; Causey, 2004; Núñez Puente, 2004; Paz Gago, 2004; Sarriugarte Gómez, 2004; Romera Castillo - Gutiérrez Carbajo, 2004; Comago, 2005; Abuin González, 2006; Causey, 2006; Faman, 2006; Paz Gago, 2006; Dixon, 2007; Romero López - Sanz Cabrerizo, 2007; Wood, 2007; Abuin González, 2008; Tortosa, 2008; López-Varela Azcárate, 2008; Romera Castillo, 2008a; Romera Castillo, 2008b; Romera Castillo, 2010a; Trecca, 2010; Romera Castillo, 2010b.

Es la tecnología, pues, la protagonista de la pieza. Gracias a la aplicación, los espectadores participan en la función aprovechando la realidad aumentada, es decir la visión del entorno físico real a través de un dispositivo tecnológico, combinada en tiempo real con elementos virtuales que producen una realidad mixta. La obra define el concepto de cerco del siglo XXI, delata las barreras sociales, ideológicas y tecnológicas de las *smartcities*, denunciando la desmaterialización y la deshumanización propiciadas por la tecnología. Es éste el rasgo fundamental de las ciudades del futuro: la tecnología facilita información y agiliza los contactos, sin embargo tiene también su lado oscuro, puesto que en las *smartcities* parece que todo está controlado digitalmente.

La pieza estimula la reflexión sobre la libertad del individuo en estas ciudades super-eficientes y sobre la necesidad de desenmascarar la apariencia virtual: el público vive el Cerco 2.0 de La Fura, compartiendo su crítica de la democracia tecnologizada e del acoso de la digitalización. De hecho, el móvil se ha vuelto un chip que se nos ha implantado y que nos controla, inspirándonos también el deseo de cambiarlo cuando ya no nos permita conectarnos de forma tan avanzada como 'deseamos'. Todo ello enfoca también el problema de la desinformación a través de la (aparente) información y las necesidades inducidas.

Los 1.500 espectadores que participan en cada función quedan encerrados con su *smartphone* dentro de los *MURS* del espacio escénico, metáfora de la sociedad hipertecnologizada, junto con unos actores-animadores y algunos voluntarios que interaccionan con los performers. La escena consta de cinco espacios: cuatro zonas contiguas, que representan sendas características de las *smartcities*, y la pirámide del poder, metáfora de las nuevas tecnologías, es decir unos instrumentos de control y unas herramientas que permiten actuar de forma avanzada.

Los participantes siguen las indicaciones del móvil, que les (des)informa, según veremos, y en cada zona realizan unas actividades: en *Security*, el espacio de la conectividad, se descarga la App para registrarse y conectarse, luego hay que sacarse una foto con el *smartphone* y subirla a una de las pantallas y se participa en la acción usando una especie de maxi-consola virtual Wii; en *Wellness* se busca el bienestar psico-físico; en *El Dorado* se juega en bolsa; en *Eco*, un espacio ecológico, se construye un árbol mecánico, observando su crecimiento con el móvil. A través de las maxi-pantallas se les explican a los participantes las experiencias que están a punto de vivir usando su *smartphone*. El clímax se concreta con un falso atentado, que produce un cambio drástico en el desarrollo de la acción: a la zona de guardarropa estalla una taquilla, causando el desconcierto general; los espectadores siguen atendiendo a las indicaciones de los *smartphones*; se levantan unos muros y los atrasados quedan marginados. Tres espectadores-actores asaltan una furgoneta de la Seguredad³, de donde sale una mini-furgoneta que lleva la escrita *It's up to you* y los móviles envían un mensaje significativo *Te das cuenta? Soy tu móvil, he aprendido a mentir*. La aplicación se cierra y la pantalla se apaga, dejando por concluido el espectáculo, definido «El 1984 del siglo XXI».

Los espectadores entienden que su móvil ha dejado de obedecerles y ahora los orienta, planteando el tema de la libertad en la sociedad de hoy y del futuro. Los voluntarios viven una experiencia multidisciplinar, con vídeos, maquinarias y realidad aumentada. El público pasa de un entorno sereno a otro degradado, en un proceso caracterizado por propuestas lúdicas, reflejo de la estrategia para subyugar al individuo (gracias también a los *social networks*, estas nubes globales y todopoderosas). La performance fomenta la sensación de participar en un videojuego y el uso de los *smartphones* resulta inquietante, por perfilarse como la nueva arma del futuro, que saca información del y sobre el usuario. La manipulación se ejerce desde la pirámide del poder, que está en el centro del espacio escénico.

El decorado presenta una escenografía aumentada, que aprovecha el soporte tecnológico: lo presenciado se filma o se graba o se ve a través de la pantalla del móvil y lo real ya sólo existe si filtra por algún dispositivo digital. El grupo enfatiza este rasgo, para que el público reflexione. También evoluciona la interacción con el público, precisamente a través del móvil y la aplicación dedicada. Ahora los espectadores con sus *smartphones* se vuelven co-autores, colaborando en la creación. Se usa la tecnología, pero advirtiendo de los riesgos a que expone la dependencia de ella. Sin duda lo tecnológico concreta una nueva forma de interacción, al

³ La parte final del espectáculo es un homenaje a *Accions* (1983) del mismo grupo. Vid. Cerezo, 1986.

mismo tiempo física y virtual, que todavía debe estudiarse, para conocer sus ventajas y sus desventajas.

MURS es una pieza ambientada en un futuro distópico, donde los participantes acaban encerrados en un mundo dominado por la tecnología y esto les encara a unos temas cruciales: la libertad, la comunicación, la capacidad de reconocer la verdad y la mentira en una sociedad opaca, donde la información y la comunicación se emplean de forma distorsionante. Asistir al espectáculo es vivir un experimento: la experiencia del espectador depende de la casualidad pero también de sus reacciones y de su elección a la hora de decidir qué hacer. Una experiencia que anticipa el porvenir para poder analizar la cotidianidad desde otra perspectiva: La Fura lleva al público de viaje al futuro, para que entienda mejor el presente.

La Agrupación Señor Serrano es un colectivo barcelonés fundado en 2006 por Àlex Serrano⁴, ganador del Leone d'Argento per l'innovazione teatrale en la Bienale Teatro de Venecia de 2015. En sus producciones la compañía aprovecha productos tecnológicos hiper-innovadores y modernas piezas *vintage*, combinando teatro y video-arte para lograr un lenguaje original⁵. En sus performances presenta elaboraciones en vivo, acciones, experimentos interactivos, rasgos característicos de su estética que hacen del vídeo el componente básico de su estilo.

Durante los espectáculos, las acciones de los performers se filman con una cámara, se elaboran en directo gracias a efectos de vídeo en tiempo real y se proyectan en las paredes del espacio escénico o en unas pantallas. La separación entre escenario y patio de butacas desaparece, dando lugar a un espacio a medio camino entre la instalación artística y el *chill out*⁶, donde los artistas actúan, el equipo técnico trabaja y donde están también los espectadores. Éstos miran la performance y su proyección aumentada, que crean una doble narratividad: la de las acciones escénicas y la de su transposición filmica, que las transforma plásticamente, originando dos planos dramáticos superpuestos. La Agrupación ha sido definida 'pop', su lenguaje llega con facilidad y provoca la duda, su arte asoma detrás de una máscara sonriente y aprovecha los recuerdos infantiles, los videojuegos y la animación en stop-motion⁷.

En la primera fase de su trayectoria el grupo utiliza mucho la danza, de la que luego se alejará: *Autopsia*, su *opera prima*, es una trilogía que desarrolla tres ejes temáticos (la Soledad, la Culpa y la Resurrección), cuyas partes, *Autopsia* (2006), *Mil Tristes Tigres* (Sr. Serrano, 2007a) y *Europa* (Sr. Serrano, 2007b) (2007), se apoyan en el teatro visual, la danza y la performance, el vídeo y los elementos multimediales. *Contra natura* (2008) (Sr. Serrano, 2008a), es una obra multidisciplinar, de teatro físico y visual, que integra otras disciplinas como la danza, la performance y la instalación. En ella el grupo empieza a utilizar efectos audiovisuales generados en tiempo real por aplicaciones multimediales, que favorecen la interacción con el público.

Artefacto (2008) (Sr. Serrano, 2008b) prescinde del elemento coréutico y se centra en la relación entre creación cultural – efímera y frágil – y acción de la naturaleza – perenne y omnipresente –, gracias a la manipulación de objetos y elementos escenográficos. La actuación de los performers es filmada, elaborada con efectos de vídeo y proyectada en las paredes, anulándose así la separación entre escena y espectadores, quienes observan a los performers y los vídeos.

Immut (2009) (Sr. Serrano, 2009) y *Memo* (2010) (Sr. Serrano, 2010) tratan el tema de la memoria y el recuerdo que, a pesar de parecer estático, se revela cambiante al ser contaminado y alterado por nuevas experiencias y por el paso del tiempo. Ambas se apoyan en la danza, la creación sonora y el vídeo en directo: la primera analiza la interpretación de un recuerdo cuando éste se encuentra desvinculado de la memoria que lo creó; la segunda estudia los mecanismos mnemónicos y presenta a tres individuos en la Sección de Cumpleaños Singulares de la Memoria de una persona cualquiera, esperando la entrada de las experiencias de ésta y encargándose de mantener y transmitir sus recuerdos.

La estética del grupo se consolida con las obras sucesivas: *BBBB - Brickman Brando Bubble Boom* (2012) (Sr. Serrano, 2012) es un irónico biopic escénico⁸ sobre la figura ficticia de Sir John Brickman, constructor y emprendedor imaginario, inspirador del primer sistema hipotecario de la historia, pero también sobre Marlon Brando – un actor salvaje en busca de un hogar – haciendo de John Brickman. La

⁴ Página web del grupo <<http://www.srserrano.com>> (consultado el 20.07.2015).

⁵ Sobre experimentación teatral y tecnología digital vid. nota 2.

⁶ Música introspectiva de ritmo lento, con influjos *new age*, *ambient* y *jazz*, estilo repetitivo y melódico. Nace en los años '80 del siglo pasado en Londres como estilo musical para las *chill-out rooms* (cámaras de decompresión), donde se acudía después de participar en un *rave party* para recuperarse de sus excesos. Sucesivamente, fue reelaborada en estilo *jazzy* en la Isla de Ibiza.

⁷ Técnica de animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos por medio de imágenes fijas sucesivas. El término se refiere también al producto resultante de su aplicación. Se define animación en *stop-motion* la que no entra en la categoría de dibujo animado ni en la de animación por computadora, sino que es creada tomando imágenes de la realidad.

⁸ El bio-pic es una película autobiográfica sobre un personaje realmente existido.

obra alude a la burbuja inmobiliaria y financiera, simbolizadas por un constructor y un banquero sonriendo. El decorado presenta la proyección de un poblado de chabolas en llamas, con música funky a todo volumen; la sociedad de la crisis del sistema hipotecario es asimilada a la Inglaterra victoriana: se denuncian los casi 43.000 desahucios de 2011, la crisis y el bienestar aparente, el choque entre necesidades objetivas e inducidas, se reivindica el derecho al hogar contra las reglas del mercado. La producción y manipulación de vídeos en directo marca el ritmo interno y la dimensión performativa de la pieza.

A house in Asia (2014) (Sr. Serrano, 2014) describe la operación de búsqueda y captura más imponente de la historia, organizada por EE.UU. contra Bin Laden, ofreciendo un retrato despiadado de la década que siguió al 11-S. Aprovechando maquetas, proyecciones, manipulación de vídeo en directo, ofrece un western escénico donde conviven la realidad y sus copias: la casa donde se oculta Gerónimo⁹ en Pakistán, una copia exacta de esa casa en una base militar en Carolina del Norte¹⁰, otra copia en Jordania utilizada como plató cinematográfico¹¹. Según el colectivo, todo ello concreta la actuación de un Sheriff (el Presidente de EE.UU.) obsesionado con una ballena blanca (Bin Laden) y en las paredes se proyectan fragmentos de las películas *Moby Dick* (1956), presentando al capitán Achab como otra contrafigura del Presidente de EE.UU., y *Gerónimo* (1939), sobre el jefe apache, contrafigura de Bin Laden. En la obra se ven indios y vaqueros, aviones, hamburguesas y cervezas, copias e imitaciones, en una metáfora transparente de la sociedad actual, con sus luces y sombras.

Kingdom (2014) es un proyecto que el grupo empieza a desarrollar en la Bienale Teatro de Venecia como compañía residente. El público se encuentra en un salón: sofás, una mesa con unas maquetas, una pantalla donde se proyecta el videojuego FIFA 2014. El protagonista es Max, un futbolista de subbuteo. Los performers mueven las figuritas en la micro-escena (las maquetas), filmando la acción y proyectándola en tiempo real, con montaje en vivo. Los cinco performers pasan del primer al segundo término, demostrando la eficacia de sus actos creativos, de que son artífices y protagonistas. Max cuenta una de sus posibles historias: nacer en un mísero poblado, escaparse gracias al fútbol, renacer a través de la narración mitificadora, salir de las estrecheces y marcar el gol en la final del Mundial. Max podría ser otro héroe mediático; sin embargo el dopaje, las lesiones, las apuestas, las variables humanas del espectáculo más global del planeta ofrecen un análisis lúcido de este mundo, que el grupo realiza aprovechando un plató de televisión que parece una sala de estar, manteniendo su ritual performativo e interaccionando con los espectadores.

Finalmente, *Birdie* (2015) (Sr. Serrano, 2015) es otro proyecto en proceso de elaboración, empezado en el taller que el grupo dio en la Biennale Teatro de Venecia el año siguiente. El núcleo temático es el movimiento y la migración: los movimientos astronómicos pero también la trayectoria de una pelota de golf, el desplazamiento de materias primas (como la con que está hecha la pelota de golf), el desplazamiento natural de animales (las migraciones) y el desplazamiento inducido de seres humanos (la migración provocada por la guerra, el hambre, la miseria). Todo ello es el resultado de fenómenos naturales (los astronómicos, los faunísticos, etc.), de fenómenos naturales inducidos por la misma naturaleza o por el hombre (cambios y alteraciones de tales fenómenos naturales) o de fenómenos determinados e influidos por las dinámicas socio-políticas y económicas que rigen el planeta. Los fenómenos naturales pueden dejar indiferente al hombre o no influir en sus intereses, por lo tanto el hombre no influirá en ellos; a veces, en cambio, al individuo le conviene influir en tales fenómenos, por conseguir sus intereses; finalmente, no es lo mismo la circulación de materias primas y bienes, propiciada por las recaídas positivas a nivel económico o socio-político que de ella proceden, respecto a la circulación de seres humanos, como los flujos migratorios y la presión de masas que huyen de situaciones hasta trágicas. El tema, comprometido y contundente, es tratado con esa aparente ligereza que estimula la reflexión de forma jocosa. Todo ello se monta al estilo del grupo: maquetas, miniaturas, vídeos grabados y manipulados en vivo y proyectados en unas pantallas.

Sin embargo, es con *Katastrophe* (2011) (Sr. Serrano, 2011) que el colectivo fija su estética: performance, teatro físico, vídeo en directo, realidad aumentada

⁹ Nombre en clave de Bin Laden en la operación militar estadounidense.

¹⁰ Aprovechada durante la organización del blitz.

¹¹ Donde se rodó la película *Seal Team 6: The Raid on Osama Bin Laden* (2012) de John Stockwell.

y tecnología interactiva. Ahora actúan tres o cuatro performers, más los técnicos, que están en la escena junto con los actores y participan en la creación y en el montaje, rodeados por tres grandes pantallas que delimitan el espacio escénico.

Los performers, las maquetas y cientos de ositos de gominola conforman la ambientación: una fábula aparentemente infantil sobre la civilización humana centrada en sus catástrofes. Observando la manipulación de los ositos y las maquetas, realizada a través de experimentos químicos y acciones subversivas, se propicia la reflexión sobre las catástrofes en la historia humana, para plantearse si existe alguna diferencia entre la violencia de la naturaleza, la violencia de la naturaleza provocada por el hombre y la violencia humana; si la indiferencia de la acción de la naturaleza hacia los hombres puede explicar la indiferencia de la acción de los hombres hacia otros hombres. La obra traza un recorrido desde una naturaleza que se expresa sobre/contra sí misma hasta el hombre expresándose sobre/contra sí mismo. A lo largo de este camino, que va desde la primera glaciación hasta los campos de concentración del siglo XX, los ositos sufren acciones de la naturaleza, acciones de la naturaleza – causadas por su propia manipulación – que se revuelve contra los manipuladores y acciones violentas protagonizadas por un grupo de individuos contra otro grupo.

El hilo argumental muestra la evolución de las tribus de ositos hacia una sociedad compleja e industrial. Al mismo tiempo, desarrolla un experimento alrededor de la concepción del espacio escénico, articulado en triple escala: micro, humana y macro. La escala micro corresponde a las maquetas, que reproducen la evolución del ambiente donde los ositos representan a los seres humanos y los efectos basados en reacciones químicas a pequeña escala producidas en vivo reflejan las catástrofes naturales o humanas (erupciones volcánicas, inundaciones, genocidios, persecuciones) y determinan la reacción de los ositos. La escala humana es la de los performers, que actúan como demiurgos, creando y manipulando el mundo de las miniaturas, transformándose ellos mismos en avatares de los ositos y reproduciendo a escala humana sus vivencias, siendo responsables y víctimas de la violencia que se está generando en las maquetas. El tercer plano es el macro, que se materializa en las tres pantallas que rodean la escena, donde se desarrollan las peripecias de los ositos, pero no como simple proyección: lo que las cámaras capturan se manipula para darles a las imágenes un nuevo significado a través de la realidad aumentada; la yuxtaposición de las tres proyecciones contribuye a crear inéditos matices de sentido.

La interacción con el público es otro elemento básico: la escena consta de un tablero central, donde se desarrolla la acción y donde los espectadores asisten a la performance en vivo y a través de los vídeos. Según se monte la pieza y se coloquen las pantallas, los participantes quedan sumergidos en el espectáculo. Aprovechando las frases y textos proyectados en las pantallas se consigue expresar y transmitir un mensaje impactante.

Finalmente, la Tristura¹² es uno de los colectivos jóvenes de la actual dramaturgia española, fundado en Madrid en 2004, integrado al principio por cuatro artistas nacidos en la primera mitad de los '80¹³. Su trayectoria artística se ha desarrollado en la última década y revela otra faceta de las tendencias teatrales y de la sociedad contemporánea.

Es ésta una compañía en que lo vital y lo artístico se funden, a partir de la convivencia de los intérpretes. Su dramaturgia es intimista y comprometida y se aleja de los paradigmas y la estructura tradicionales para ofrecer una visión fragmentaria e impresionista, rica en monólogos y acciones físicas. Los rasgos característicos de su estilo son las fracturas, los cambios de voces, la disociación entre emisor y discurso, la disolución de la identidad del Yo (Pérez Rasilla, 2011a: 28 y ss.). El grupo investiga sobre los nuevos lenguajes escénicos a través de la búsqueda de lo más íntimo del individuo y del uso de la palabra para retratar las «atmósferas interiores del ser humano».

Se dan a conocer con la primera parte de su *Trilogía de la Educación Sentimental* (2004), luego con *La velocidad* (2006) (La Tristura, 2006), sobre educación y los modelos familiares. En 2008 estrenan *Años 90. Nacimos para ser estrellas*¹⁴ (La Tristura, 2008), sobre el fin de siglo enfocado como desenlace trágico y al mismo tiempo estímulo para las nuevas generaciones: un recorrido por los últimos años del siglo

¹² Página web del grupo <<http://latristura.com>> (consultado el 20.07.2015). Cfr. al menos Pérez Rasilla, 2010; Pérez Rasilla, 2011a; Pérez Rasilla, 2011b; Pérez Rasilla, 2012; Pérez Rasilla, 2013.

¹³ Celso Giménez (1983), Pablo Fidalgo (1984), Itsaso Arana (1985) y Violeta Gil (1983).

¹⁴ Premio Injuve 2008.

XX, desde la caída del muro de Berlín (1989) hasta el atentado de las torres gemelas en 2001, un viaje de lo privado a lo público y una reflexión sobre recientes acontecimientos socio-políticos.

Actos de juventud (2010) (La Tristura, 2010), segunda parte de la trilogía, es una pieza de danza y teatro, homenaje a las jóvenes generaciones; enfoca la emotividad del ser humano a través de las relaciones (amistad y amor) entre los componentes del grupo, metaforizadas en las fases de un día, expresando una concepción de la intimidad como encuentro con el otro, en que coinciden utopías subjetivas y colectivas.

El sur de Europa. Días de amor difíciles (2013) (La Tristura, 2013) desarrolla tres historias de amor y rabia: unas personas se han reunido en un viejo barco (metáfora de la Europa contemporánea a punto de hundirse) para pasar una noche inolvidable en que emerge todo (amor, odio, amistad, alegría, dolor). Europa es algo sin control ya y el teatro es la única y momentánea interrupción en este proceso: sólo en la escena es posible expresarse, gracias a la improvisación, la música, la investigación corporal.

Sin embargo, es *Materia Prima*¹⁵ (2011) (La Tristura, 2011), última parte de la *Trilogía de la Educación Sentimental*, la pieza más relevante del colectivo. Es el resultado final del largo estudio sobre la herencia, la educación y el futuro, empezado en 2004 y que culmina con este espectáculo. Variación elaborada a partir de algunos materiales de *Actos de Juventud*, es interpretada por cuatro niños de 9-10 años, desde la perspectiva de la infancia. Los materiales – escenas, textos y acciones procedentes de *Actos de juventud* – son transformados por los cuatro pequeños intérpretes. De esta manera, la compañía renueva el teatro infantil-juvenil, que converge con el teatro de tema social para el público mayor: de hecho, el núcleo central de la obra es la idea de que el individuo comprometido se forma desde su nacimiento y pasará a ser tal después de experiencias que parten de la infancia para llegar a la edad adulta.

«Tienes diez años en Europa, tienes un cuerpo manchado de historia». Con estas palabras se plantean cuestiones existenciales que no tienen edad, sin ofrecer respuestas. La obra recoge un conjunto de reflexiones sobre la vida y las relaciones humanas en la sociedad posmoderna, sobre los sueños incumplidos y anhelos que a pesar de todo siguen siendo incontenibles. Los niños-actores expresan los miedos, las angustias, los interrogantes existenciales de los adultos, presentando a los hombres como cuerpos históricos y políticos cargados de significado ya al nacer, para interrogarse sobre qué quiere decir ser un individuo, prescindiendo de la edad. Los niños, abatiendo la cuarta pared, abordan temas del mundo de los mayores: la muerte, la culpa, la maldad, la pérdida de la inocencia, el amor, los sueños, ofreciendo también una reflexión sobre la infancia y la edad adulta. Los cuatro pequeños actores, con sus posibilidades potenciales de convertirse todavía en cualquier mujer/hombre, tienen conciencia histórica y política, debido al entorno en que viven y acababan hablando como adultos¹⁶, aprovechando la metáfora de las partes del día (como en *Actos de juventud*) y enfatizando el proceso de maduración.

Con esta pieza, además, la Tristura combina nuevo teatro español con nuevo cine español: el proceso creativo y el montaje se han filmado para producir *Los primeros días* (2013), en colaboración con el videoasta Juan Rayos, un documental-cortometraje que recoge las experiencias de los cuatro pequeños intérpretes. Durante dos años Rayos ha filmado los ensayos y la realización de la obra con un estilo dinámico a base de composiciones visualmente muy eficaces, movimientos de cámara rápidos y cambios de foco. Estas secuencias se han editado con otras de planos fijos de entrevistas a los protagonistas mirando a cámara, con una iconografía casi plástica. El documental describe el método de trabajo de los niños y su evolución pero, sobre todo, el proceso personal que para ellos supone sumergirse en el texto-guion, anticipando su próxima transformación en mujeres y hombres jóvenes. Se consigue así retratar la huella que la pieza deja en los niños, un cambio inevitable que les conduce a veces hacia la madurez y otras hacia la confusión. Una huella que también constituirá para siempre una parte de su identidad, de la constante construcción del Yo en que se centra la obra. *Materia prima* no tiene estructura narrativa, no cuenta una historia, en ella se emplean de manera experimental la luminotécnica y la banda sonora; el decorado es minimalista y la escena

¹⁵ Finalista Mejor Espectáculo Revelación en los Premios Max 2012.

¹⁶ En cambio, *Els Joglars en VIP* (2014) enseñan otra cara de la infancia, retratando a un niño consentido que se vuelve la verdadera *Very Important Person* de nuestra sociedad o, por lo menos, de una parte de ella.

está casi vacía. La pieza, además, marca un cambio en la trayectoria artística del grupo: hasta *Actos de juventud* sus componentes habían trabajado entre sí, luego – con esta producción – se abren hacia el exterior, colaborando con sujetos externos (los niños protagonistas) y desplazando el foco de observación de la autorreferencialidad a la otredad.

Tres piezas, pues, que representan sendos momentos clave en la evolución artística de sus creadores, relacionadas con la sociedad de principios del siglo XXI. Con *MURS* la Fura desarrolla su investigación sobre el uso renovado de la tecnología y una concepción aún más atrevida de la interacción con los espectadores, que pasan a ser co-autores al participar en el proceso creativo con sus dispositivos digitales. Con *Katastrophe* la Agrupación Sr. Serrano se orienta hacia una nueva dramaturgia tridimensional (las maquetas o micro-dimensión, los performers o dimensión natural, las pantallas o macro-dimensión) y desarrolla su investigación acerca del espacio escénico, el envolvimiento del público y el uso masivo de la realidad aumentada. Con *Materia prima* La Tristura también cambia su método de trabajo, abriéndose hacia el exterior y ahondando en la que los mismos componentes del grupo han definido la ‘dramaturgia de los otros’.

BIBLIOGRAFÍA

- Abuín González, Anxo (2006), *Escenarios del caos. Entre la hipertextualidad en la performance en la era electrónica*, Valencia, Tirant lo Blanch.
- Abuín González, Anxo (2008), «Teatro y nuevas tecnologías: conceptos básicos», *Signa*, 17, pp. 29-56.
- Blanco, Emilio (2004), «Entre lo uno y lo perverso. Teatro, teatro digital y ciberteatro», en Vega, María José (ed.), *Poética y teatro. La teoría dramática del Renacimiento a la Posmodernidad*, Pontevedra, Mirabel, pp. 411-432.
- Buezo Canalejo, Catalina (2004), «La Fura dels Baus, un teatro fáustico y un Fausto del teatro: *F@usto versión 3.0*», en Romera Castillo, José - Gutiérrez Carbajo, Francisco (eds.), *Teatro, prensa y nuevas tecnologías (1990-2003)*, Madrid, Visor, pp. 333-344.
- Causey, Matthew (2004), «La performance post-orgánica. La apariencia del teatro en los espacios virtuales», en Sánchez-Mesa, Domingo (ed.), *Literatura y cibercultura*, Madrid, Arco/Libros, pp. 297-325.
- Causey, Matthew (2006), *Theatre and Performance in Digital Culture: From Simulation to Embeddedness*, New York, Routledge.
- Ceccotti, Francesca (2003), *La Fura dels Baus: metamorfosi dei linguaggi espressivi*, Tesis inédita, Bologna, Università di Bologna.
- Cerezo, Francesc A. (1986), «Accions i La Fura dels Baus», *Estudis Escènics. Quaderns del Institut del Teatre*, 28, pp. 51-92.
- Cornago, Oscar (2005), *Resistir en la era de los medios. Estrategias performativas en literatura, teatro, cine y televisión*, Madrid, Iberoamericana Vervuert.
- Corvino, Sara (1994), *Al di là dei confini teatrali: La Fura dels Baus*, Tesis inédita, Bologna, Università di Bologna.
- Dixon, Steve (2007), *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art and Installation*, Cambridge (MA), MIT.
- Farman, John (2006), *Pixilated Performances: Embodying Theatrical Space in the Digital Age*, PhD Thesis, Los Angeles, UCLA.
- Ferrer, Esperança (2006), «Commoció en lloc de comunicació en un teatre que es sostreu als gèneres: consideracions sobre el teatre dels '80. La Fura dels Baus», *Assaig de teatre. Revista de l'Associació d'Investigació i Experimentació Teatral*, 52-53, pp. 15-18.
- La Fura dels Baus (2001), «Postmilenio: Teatro. Hombre. Tecnología. Teatro digital», en *Las fronteras del teatro. Tercer milenio*, monografía de *Cuadernos de Estudios Teatrales*, 17, pp. 29-47.
- La Fura dels Baus (2005), monografía de *Modilianum. Revista d'estudis del Moianès Moia*, 32.
- La Fura dels Baus 3 (1988), monografía de *Público. Cuadernos del Centro de Documentación Teatral*, 34.

- La Tristura (2006), *La velocidad* <<http://latristura.com/portfolio/la-velocidad-del-padre-la-velocidad-de-la-madre/>> (consultado el 20.07.2015).
- La Tristura (2008), *Años 90. Nacimos para ser estrellas* <<http://latristura.com/portfolio/anos-90-nacimos-para-ser-estrellas-2008-2/>> (consultado el 20.07.2015).
- La Tristura (2010), *Actos de juventud* <<http://latristura.com/portfolio/actos-de-juventud-2010-2/>> (consultado el 20.07.2015).
- La Tristura (2011), *Materia Prima* <<http://latristura.com/portfolio/materia-prima-2011-2/>> (consultado el 20.07.2015).
- La Tristura (2013), *El sur de Europa. Días de amor difíciles* <<http://latristura.com/portfolio/el-sur-de-europa-dias-de-amor-dificiles-2013-2/>> (consultado el 20.07.2015).
- López-Varela Azcárate, Asunción (2008), «El gusto del público: la magia digital», *Signa*, 17, pp. 57-84.
- Martorell Fiol, Martí (2004), «La incursión en el mundo digital de la Fura dels Baus», en Romera Castillo, José (ed.), *Teatro, prensa y nuevas tecnologías (1990-2003)*, Madrid, Visor. 387-397.
- Núñez Puente, Sonia (2004), «Teatro español en internet: directores, compañías, actores», en Romera Castillo, José (ed.), *Teatro, prensa y nuevas tecnologías (1990-2003)*, Madrid, Visor, pp. 413-432.
- Ollé, Àlex (ed.) (2004), *La Fura dels Baus, 1979-2004*, Barcelona, Electa.
- Orazi, Veronica (2013), «Verso la performance: esperienze teatrali comporanee in Spagna», *Rivista di Filologia e Letterature Ispaniche*, 16, pp. 51-73.
- Paz Gago, José M.^a (2004), «Ciberteatro. Teatro y tecnologías digitales», en Romera Castillo, José (ed.), *Teatro, prensa y nuevas tecnologías (1990-2003)*, Madrid, Visor, pp. 81-88.
- Paz Gago, José M.^a (2006), «La pantalla en escena. Las tendencias tecnológicas en el teatro del siglo XXI», en Romera Castillo, José (ed.), *Tendencias escénicas al inicio del siglo XXI*, Madrid, Visor, pp. 151-161.
- Pérez Rasilla, Eduardo (2010), «Spain: Contradictory Impressions», *Emergence(s) dans le théâtre européen*, monografía de Ubu. *Scènes d'Europe/European Stages*, 48/49, revista electrónica disponible en <<http://www.ubu-apite.org/en/magazine/sommaires/37-ubu-scenes-europe-numero-48-49>> (consultado el 12.03.2016).
- Pérez Rasilla, Eduardo (2011a), «La escritura más joven. Algunas notas sobre la literatura dramática emergente en España», *Acotaciones*, 27, pp. 14-32.
- Pérez Rasilla, Eduardo (2011b), «La celebración de la inopinada eventualidad de estar vivos», en Cornago, Óscar (ed.), *A veces me pregunto por qué sigo bailando. Prácticas de la intimidad*, Madrid, Con tinta me tienes, pp. 181-203.
- Pérez Rasilla, Eduardo (2012), «Notas sobre la dramaturgia emergente en España», *Don Galán*, 2 <http://teatro.es/contenidos/donGalan/donGalanNum2/pagina.php?vol=2&doc=1_6> (consultado el 12.03.2016).
- Pérez Rasilla, Eduardo (2013), «Imaginación y realidad en el teatro español más joven. Compromiso político y preocupación formal en la promoción emergente», en Sirera, Josep Lluís - Miralles, Remei - Sanmartín, Rosa (eds.), *Metodologías teatrales aplicadas a las nuevas dramaturgias contemporáneas*, Valencia, Episkenion.
- Pontón, Gonzalo (2003), «El hiperdrama. Alegoría escénica en la era digital», en Vega, María José (ed.), *Literatura hipertextual y teoría literaria*, Madrid, Marenostrium, pp. 150-159.
- Romera Castillo, José - Gutiérrez Carbajo, Francisco (eds.) (2004), *Teatro, prensa y nuevas tecnologías (1990-2003)*, Madrid, Visor.
- Romera Castillo, José (1997), «Literatura y nuevas tecnologías», en Romera Castillo, José et al. (eds.), *Literatura y multimedia*, Madrid, Visor, pp. 13-82.
- Romera Castillo, José (2008a), «Hacia un estado de la cuestión sobre teatro y nuevas tecnologías en España», *Signa*, 17, pp. 17-28.
- Romera Castillo, José (2008b), «Investigación y difusión de la literatura y el teatro en relación con las nuevas tecnologías», en Romero López, Dolores - Sanz Cabrerizo, Amelia (eds.), *Literaturas del texto al hipermedia*, Barcelona, Anthropos, pp. 71-99.
- Romera Castillo, José (2010a), «Literatura, teatro y nuevas tecnologías: investigaciones en el SELITEN@T (España)», *Epos*, 26, pp. 409-20.
- Romera Castillo, José (2010b), «Sobre teatro y nuevas tecnologías», en Romera Castillo,

- José, *Teatro español entre dos siglos a examen*, Madrid, Verbum, pp. 388-409.
- Romero López, Dolores - Sanz Cabrerizo, Amelia (eds.) (2007), *Literatures in the Digital Era: Theory and Praxis*, Newcastle, Cambridge Scholars, 2 vols.
- Röttger, Kati (2008), «F@ust vers. 3.0: A (Hi)story of Theatre and Media», *Cultura, Lenguaje y Representación. Revista de estudios culturales de la Universitat Jaume I*, 6, pp. 31-46.
- Sarriugarte Gómez, Iñigo (2004), «Interferencias entre el teatro y la performance bajo la tutela de las nuevas tecnologías», en Romera Castillo, José (ed.), *Teatro, prensa y nuevas tecnologías (1990-2003)*, Madrid, Visor, pp. 465-473.
- Saumell i Vergés, Mercé (2001), *Teatre contemporani de dramatúrgia visual a Catalunya (1960-1992). (Aportacions formals. Connexions amb el panorama internacional) Els Joglars, Els Comediants i La Fura dels Baus*, Barcelona, Universidad de Barcelona.
- Schrum, S.A. (ed.) (1999), *Theatre in Cyberspace: Issues of Teaching, Acting and Directing*, New York, Peter Lang.
- Sr. Serrano (2007a), *Mil Tristes Tigres* <<http://www.srserrano.com/index.php/es/producciones/mtt>> (consultado el 20.07.2015).
- Sr. Serrano (2007b), *Europa* <<http://www.srserrano.com/index.php/es/producciones/europa>> (consultado el 20.07.2015).
- Sr. Serrano (2008a), *Contra natura* <<http://www.srserrano.com/index.php/es/producciones/contranatura>> (consultado el 20.07.2015).
- Sr. Serrano (2009), *Immut* <<http://www.srserrano.com/index.php/es/producciones/immut>> (consultado el 20.07.2015).
- Sr. Serrano (2010), *Memo* <<http://www.srserrano.com/index.php/es/producciones/memo>> (consultado el 20.07.2015).
- Sr. Serrano (2011), *Katastrophe* <<http://www.srserrano.com/index.php/es/producciones/katastrophe>> (consultado el 20.07.2015).
- Sr. Serrano (2012), *BBBB - Brickman Brando Bubble Boom* <<http://www.srserrano.com/index.php/es/producciones/bbbb>> (consultado el 20.07.2015).
- Sr. Serrano (2014), *A house in Asia* <<http://www.srserrano.com/index.php/es/producciones/a-house-in-asia>> (consultado el 20.07.2015).
- Sr. Serrano (2015), *Birdie* <<http://lameva.barcelona.cat/grec/sites/default/files/espectacle/docs/birdie.pdf>> (consultado el 20.07.2015).
- Sr. Serrano. *Artefacto* (2008b) <<http://www.srserrano.com/index.php/es/producciones/artefacto>> (consultado el 20.07.2015).
- Torre, Alberto de la (1992), *La Fura dels Baus*, Barcelona, Alter Pirene.
- Tortosa, Virgilio (ed.) (2008), *Escrituras digitales. Tecnologías de la creación en la era virtual*, Alicante, Universidad.
- Trecca, Simone (2010), «Teatro y medios audiovisuales: la situación de los estudios en España», *Signa*, 19, pp. 13-34.
- Verzini, Barbara (2014), *Las herencias filosóficas de Artaud: el teatro de reanimación*, tesis doctoral, Barcelona, Universidad de Barcelona.
- Wood, Aylish (2007), *Digital Encounters*, New York, Routledge.